

ПРИНЯТО

решением

Педагогического совета

ГБОУ лицея №226

Фрунзенского района

Санкт-Петербурга

Протокол № 1

от 28.08.2018



УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 71 от

01.09.2018

Директор ГБОУ

лицея № 226

Т.В. Семенова



Рабочая программа курса внеурочных занятий «Интеллектуальные игры»

5 класс

2018-2019 учебный год

34 часа в год

Разработала

Семенова В.В.

учитель математики высшей
квалификационной категории

Санкт-Петербург

2018

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Лицей № 226 реализует Образовательную программу основного общего образования, обеспечивающую дополнительную (углублённую) подготовку обучающихся по предметам технического профиля. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования (ФГОС НОО) основные образовательные программы начального общего и среднего общего образования реализуются образовательным учреждением, в том числе, и через **внеурочную деятельность**. Одно из направлений **внеурочной деятельности** – **общеинтеллектуальное**.

Курс «Интеллектуальные игры» представляет собой систему занятий, на которых обучающиеся знакомятся с разновидностями интеллектуальных заданий в процессе игры, а затем сами создают интеллектуальную викторину в приложении Power Point и представляют ее как готовый продукт.

При организации работы с приложением Power Point учитывается, что обучающиеся имеют навыки работы с данным приложением, так как на первой ступени лицея ведется преподавание ИКТ.

Интеллектуальная игра – игра, в которой результат достигается за счет мыслительных способностей человека, универсализирующая единство умственного, духовного и практико-ориентированного отношения к миру, учащая применять ценностно-осмысленные знания в деятельности на практике, активно включая личность в научную, учебную, профессиональную, культурную и общественную жизнь

Основная методическая установка курса — обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по практическому конструированию интеллектуальной викторины. Основной тип занятий — практикум. Основным методом обучения в данном курсе является метод проектов.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Интеллектуальные игры. Разновидности, классификация, формы представления. Ребусы, шарады (особенности решения). Метаграммы. Логические задачи и способы решения. Загадки и их виды.
2. Телевизионные викторины и их аналоги. «Своя игра» правила, возможности реализации. Анализ организации конструирования проекта через непосредственное участие в игре.
3. «Представление о PowerPoint». Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среди PowerPoint. Сортировка слайдов. Перестановка слайдов. Изменение дизайна слайда. Шаблоны оформления. Перемещение, добавление и удаление слайдов. Ввод текста. Выделение блоков. Перемещение, изменение размеров блоков. Форматирование текста. Редактирование содержимого блока. Рисование, добавление форм и линий. Группировка, разгруппировка, изменение и вращение форм. Назначение управляющих кнопок и гиперссылок. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Создание, добавление анимационных эффектов. Настройка навигации.
4. Итоговый проект. Подбор содержания. Сценарий презентации. Индивидуальная, работа над проектом «Своя игра» математического содержания.
5. Защита итогового проекта.
6. Серия игр на основе созданных проектов.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Темы разделов	Общее число часов
1.	Интеллектуальные игры	4
2.	Телевизионные викторины и их аналоги. «Своя игра»	6
3.	«Представление о Power Point»	8
4.	Индивидуальная работа над проектом «Своя игра»	8
5.	Защита проектов	4
6.	Серия игр на основе созданных проектов	4
	ИТОГО	34

ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностными результатами изучения курса является формирование следующих умений:

Определять и высказывать под руководством учителя самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). Приобретение навыков эффективной работы в группе.

Готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию.

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения курса являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя.

Проговаривать последовательность действий.

Учиться работать по предложенному учителем плану, самостоятельно планировать свою деятельность.

Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности группы на занятии.

Познавательные УУД:

Делать предварительный отбор источников информации.

Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя рекомендованные источники информации.

Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

Коммуникативные УУД:

Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи.

Слушать и понимать речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения курса являются формирование следующих умений:

- самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную;
- работать с компьютером, настраивать программу для работы;
- демонстрировать свою работу и защищать её.

В результате курса занятий учащиеся должны знать:

- назначение и основные возможности приложения Power Point;
- основные элементы интерфейса, назначение панелей;
- этапы создания викторины;
- технологию работы с каждым объектом проекта;
- способы оформления проектов и слайдов;
- операции сортировщика слайдов;
- назначение управляющих кнопок.

Учащиеся должны уметь:

- изменять настройки проекта и слайда;
- создавать фон, создавать текст, вставлять рисунок в слайд;
- настраивать анимации текста, рисунков;
- добавлять эффекты мультимедиа;
- создавать презентации из нескольких слайдов;
- создавать различные схемы навигации;
- создавать управляющие кнопки в презентации.